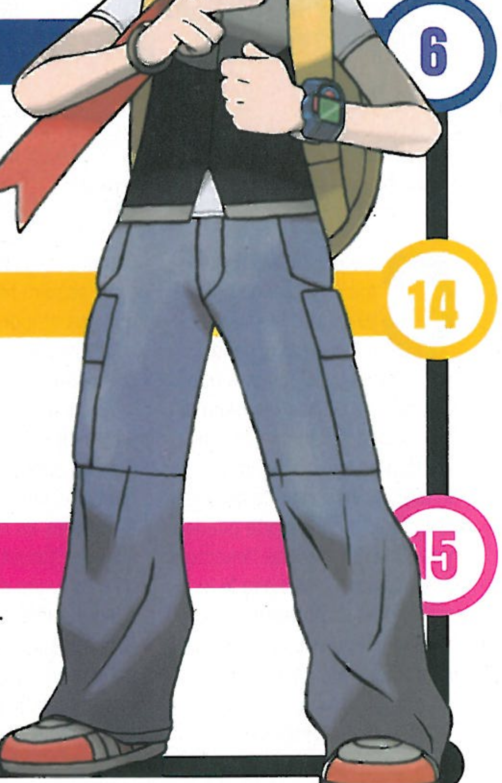

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
Guía de juego
POKéMON RUMBLE
Por los
Nintendo Acción
El final del Equipo Galaxia
Las aventuras "extra"
Los secretos del Parque Compi Compi
ÚLTIMA ENTREGA
GUÍA
POKéMON
PLATINO
Suplemento de Nintendo Acción nº 208





PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director** Juan Carlos García Díaz •**Director de Arte** Abel Vaquero •**Redacción** Rubén Guzmán •**Maquetación** Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción** Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores** Jorge Puyol Cavero

■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

•**Directora General** Mamen Perera •**Director de Publicaciones Videojuegos** Amalio Gómez •**Sub. Gral. Económico-Financiero** José Aristondo •**Director de Producción** Julio Iglesias •**Directora de Distribución y Suscripciones** Virginia Cabezón •**Director de Sistemas** Javier del Val •**Directora de Márketing** Belén Fernández

■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director Comercial** José E. Colino •**Jefe de Servicios Comerciales** Jessica Jaime •**Directora de Publicidad** Mónica Marín •**Publicidad** Tatiana Sigüenza •**Coordinación de Publicidad** Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax 902 118 632

■ **REDACCIÓN** C/ Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid ■ **Suscripciones** Tel. 902 540 777 Fax 902 540 111 ■ **Distribución** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)

■ **Depósito Legal** M-25632-2005

¡LA 3ª ENTREGA, EL DÍA 6 DE MARZO EN JAPÓN!

Anunciado un nuevo Pokémon Ranger DS

«Pokémon Ranger: Tracks of Light» nos trasladará a Oblivia, un archipiélago que está siendo atacado por el Team Nappers.

CLAVES

- **Sale:** 6 de marzo en Japón
- **Lugar:** Región de Oblivia
- **Pokémon acompañante:** Pichu... con un ukelele
- **Equipo malvado:** Team Nappers, liderados por Red Eye
- **Pokémon relevantes:** Entei, Raikou, Suicune, Latios y Latias
- **Modo multijugador:** hasta 4, competitivo y cooperativo



Montar a lomos de algunos Legendarios será una de las novedades más chulas del nuevo Ranger.


La puesta en escena y mecánica del juego seguirán siendo las de las primeras entregas.

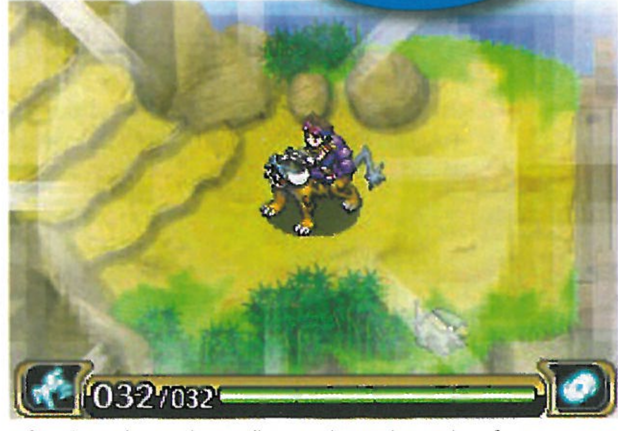
Como es habitual, comienzas siendo un aspirante a Ranger que, en este caso, debe hacer todo lo posible para que la región de Oblivia recupere la normalidad. Lo que no es tan habitual es que un Pichu con un ukelele se convierta en uno de tus ayudantes, o que puedas montar sobre algunos Pokémon Legendarios... Pero eso te lo explicamos ahora mismo (ya puedes parpadear, si es que te has recuperado del shock).

Clásico y... novedoso

Básicamente, el sistema de juego no variará respecto a las entregas anteriores. Las capturas serán el quid de la cuestión, con el stylus girando y girando alrededor del Pokémon que queramos "ganar para la causa". Esto es fundamental para que nos ayuden a superar obstáculos o nos echen una mano con otras capturas más importantes. Además, seguirá habiendo Recados, que nos proporcionarán mejoras en el Capturador, y misiones submarinas.

Ahora vamos a por las novedades. Apunta: con el 'Ranger Sign' podremos llamar a ciertos Pokémon dibujando símbolos especiales en la pantalla; a lomos de Staraptor volaremos de un sitio a otro en tiempo real, o montaremos a lomos de Legendarios como Suicune, Entei, Raikou, Latios o Latias; habrá un modo multi para cuatro donde competir (gana el que capture más Pokémon poderosos en menos tiempo) o también colaborar.

El 6 de marzo estará disponible en Japón, y con él, ya sabéis, el conocido Profesor Gobios, los rangers protagonistas, o el querido Eustaquio... Seguiremos informando pero de momento no hay fecha prevista para su lanzamiento en España.



¡Uf! Qué pasada manejar a Raikou y poder ayudarnos de su fuerza...


Este simpático Pichu con ukelele será uno de los personajes protagonistas de la nueva entrega.

¡Descárgate a Arceus!

Tienes una cita en las tiendas GAME para conseguir a un Arceus de nivel 100.

- **Nº Pokédex Nacional:** 493
- **Especie:** Alfa
- **Tipo:** Normal
- **Habilidad:** Multitipo
- **Altura:** 3,2m
- **Peso:** 320,0 Kg
- **Nivel:** 100
- **Puntos de experiencia:** 1.250.000
- **Objeto:** Baya Magua

Arceus es considerado como el Pokémon Dios, creador del universo Pokémon. Lo primero que hizo fue crear a Mew para que velase por el universo. Tuvo que crear después a Shaymin para que la naturaleza existiera y así todo guardara equilibrio. Después creó a Dialga, que a su vez dio origen al tiempo y a Palkia que dio origen al espacio. Después a Giratina para que controlara la muerte, y a Jirachi que puso las estrellas. Y a Darkrai, y a Cresselia, el primer Pokémon con sentimientos. Y si tú quieres saber lo que se siente teniendo a Arceus en tu equipo, sigue estas claves.

1 ¿DÓNDE Y CUÁNDO PUEDO RECIBIR A ARCEUS?

DONDE: Solo podrás hacerte con el poderoso ARCEUS en las tiendas GAME. Si quieres saber cuál es tu tienda GAME más cercana entra en http://www.game.es/tiendas
CUANDO: Entre el 26 de febrero y el 11 de abril de 2010. Acércate a tu tienda GAME más cercana con tu Nintendo DS, DS Lite o DSi y tu juego original de cualquiera de las ediciones Diamante, Perla o Platino y podrás recibir un ARCEUS de nivel 100 totalmente gratis.

2 ¿CÓMO PREPARO MI JUEGO PARA RECIBIR A ARCEUS?

1. Comprueba que tienes cualquiera de las ediciones Perla, Diamante o Platino, en versión española y original.
2. Trae tu Nintendo DS, DS Lite o DSi con la batería completamente cargada. Ten en cuenta que la descarga de Shaymin no es compatible con ningún juego de Game Boy Advance.
3. Comprueba que has llegado al punto en que has recibido tu Pokédex en el juego y que tienes un espacio libre en tu equipo activo de Pokémon. Si no tienes espacio no podrás recibir a ARCEUS. En Pokémon Diamante, Pokémon Perla y Pokémon Platino conseguirás la Pokédex en la primera casa de Pueblo Arena.
IMPORTANTE: Debes cumplir estos requisitos antes de ir a tu tienda GAME para que puedas recibir a ARCEUS.
Recuerda: Consola cargada, tu juego original, la Pokédex y espacio en tu equipo Pokémon.

3 ¿QUÉ TENGO QUE HACER CUANDO LLEGUE A GAME?

1. Pregunta al personal de la tienda dónde está la zona de descarga.
2. Cuando estés dentro de la zona de descarga enciende tu consola y sigue los pasos que te mostramos en las siguientes pantallas. Ya estás a punto de hacerte con él.
3. Entra en tu partida, vete al centro Pokémon más cercano y pídele tu regalo al hombre que lleva el sombrero de color verde.
4. Ya solo te queda guardar la partida y disfrutar del Legendario que creo el universo Pokémon. Sin duda uno de los Pokémon más fuertes y poderosos de estas ediciones.













¡Los mejores trucos!

POKéMON RUMBLE

A partir de ahora cuentas con una ventaja sobre el resto de jugadores de Pokémon Rumble: esta guía llena de sabios consejos, trucos y claves para arrasar con tus Pokémon.

Te contamos todo esto...

- Pokémon: Tutor de movimientos y Habilidades especiales.
- La Terminal
- Cupones Pokémon
- Códigos secretos
- Los combates del Battle Royale
- El modo salvaje

LO QUE DEBES SABER SOBRE LOS POKéMON

Los Pokémon del juego se clasifican en función de su fuerza, de forma que según progreses podrás ir accediendo a Pokémon más poderosos. Inicialmente sólo estarán disponibles los Pokémon de Primera Generación (del 001 al 150), y sucesivamente se van abriendo las siguientes generaciones hasta llegar a las 493 especies Pokémon.

En general, hay tres formar de conseguir Pokémon:
1. Reclutamiento: Siempre que derrotes a un Pokémon en Modo Salvaje puede que libere una figura con su forma; si la recoges, pasará a estar disponible.
2. Cupones Pokémon: Si liberas a determinados Pokémon en la Tienda Azul, obtendrás un Ticket para obtener Pokémon Legendarios.
3. Códigos Secretos: Usa estos códigos secretos en la Tienda Roja de La Terminal para obtener Pokémon raros.

Dentro de una especie Pokémon puedes encontrarte con tres tipos de colores:
Color blanco: Pokémon con una habilidad normal.
Color rosa: Pokémon con un sobrenombre, como un Squirtle decidido. Son relativamente raros de conseguir y tienen una habilidad especial.
Color azul: Pokémon shiny que lucen un color diferente al habitual. Son especialmente raros de conseguir.

El Tutor de Movimientos

En el Centro de Entrenamiento de La Terminal puedes hacer que tus Pokémon aprendan nuevos movimientos. Estos movimientos serán más poderosos y su lista será más amplia cuanto mayor sea tu categoría, pero también serán más caros. En todo caso, un Pokémon sólo puede conocer hasta dos movimientos.

Para enseñar estos movimientos a los Pokémon, necesitas recoger las monedas (P) que dejan en el suelo los Pokémon tras ser derrotados. Hay tres tipos de monedas, que valen 1P (Bronce), 10P (Plata) y 100P (Oro).

Habilidades especiales

En ocasiones algunos Pokémon cuentan con una habilidad especial en lugar de la que realmente corresponde a su especie. En tu listado de Pokémon aparecerán en color rosa sólo si tienen un sobrenombre, pero pueden tener una habilidad especial sin que luzcan sobrenombre. En este recuadro te enseñamos todas las posibles habilidades junto a los efectos correspondientes.

HABILIDAD	EFECTO
Ataque	Incrementa el Ataque en un 50%
Defensa	Incrementa la Defensa en un 50%
Resistencia	Incrementa los PS en un 50%
Cura Natural	Recupera 1% PS por segundo
Veloz	Incrementa la Velocidad de movimiento
Rápido	Los ataques necesitan menos tiempo de carga
Tenacidad	No puede sufrir alteraciones de estado
Aromaterapia	Se recupera de las alteraciones de estado rápidamente
Decidido	Incrementa el ratio de Golpe Crítico en un 50%
Golpe K.O.	Incrementa el ratio de Golpe Crítico en un 100%
Magnífico	El Pokémon libera más dinero cuando es derrotado
Experto	Incrementa el poder de los ataques débiles en un 100%
Soplador	Sus golpes hacen que el Pokémon golpeado retroceda más lejos.
Feliz	No retrocede ante los golpes de otros Pokémon
Animador	Incrementa el Ataque del compañero en Modo Colaboración
Fan Club	Incrementa el Ataque del usuario y del compañero en Modo Colaboración
Info Club	Reduce el daño recibido por ataques de tipo Normal
Pokémon Sunday	Reduce el daño recibido por ataques de tipo Lucha
Defensa Normal	Reduce el daño recibido por ataques de tipo Volador
Defensa Lucha	Reduce el daño recibido por ataques de tipo Veneno
Defensa Volador	Reduce el daño recibido por ataques de tipo Tierra
Defensa Veneno	Reduce el daño recibido por ataques de tipo Roca
Defensa Tierra	Reduce el daño recibido por ataques de tipo Bicho
Defensa Roca	Reduce el daño recibido por ataques de tipo Fantasma
Defensa Bicho	Reduce el daño recibido por ataques de tipo Acero
Defensa Fantasma	Reduce el daño recibido por ataques de tipo Fuego
Defensa Acero	Reduce el daño recibido por ataques de tipo Agua
Defensa Fuego	Reduce el daño recibido por ataques de tipo Planta
Defensa Agua	Reduce el daño recibido por ataques de tipo Eléctrico
Defensa Planta	Reduce el daño recibido por ataques de tipo Psíquico
Defensa Eléctrico	Reduce el daño recibido por ataques de tipo Hielo
Defensa Psíquico	Reduce el daño recibido por ataques de tipo Dragón
Defensa Hielo	Reduce el daño recibido por ataques de tipo Siniestro
Defensa Dragón	Nadador Óscar (Ruta 223)
Defensa Siniestro	Nadador Cornelio (Ruta 223)

LA TERMINAL

La Terminal es el menú del juego. En ella podrás acceder a los diferentes modos y opciones de Pokémon Rumble.

- **EN LA TIENDA ROJA** podrás utilizar los tickets que hayas obtenido en la Tienda Azul o bien mediante contraseñas de la página web oficial del juego. Con esos tickets podrás reclutar a Pokémon especialmente raros de conseguir.
- **EN LA TIENDA AZUL** podrás liberar Pokémon que tengas repetidos. Al hacerlo, es decir, al liberar a estos Pokémon, conseguirás tickets que podrás usar en la Tienda Roja para hacerte con otros nuevos.
- **EN LA RULETA** podrás canjear las diferentes monedas que consigas durante las aventuras por nuevos movimientos para tus Pokémon. Así se harán mucho más fuertes.
- **EN EL MANDO DE Wii,** es decir en la sección con forma de Mando de Wii, podrás almacenar algunos de tus Pokémon en el mando para poder llevártelos a casa de un amigo.
- **EL RING DE COMBATE** te permite acceder al Battle Royale en modo Colaboración.
- **LA GUARIDA POKéMON** es una cabaña en la que verás a todos los Pokémon que hayas ido consiguiendo en el juego.
- **EN EL CENTRO DE MANDO** puedes ver fotos almacenadas y nuevas opciones.



EN LA TERMINAL *accedes a los modos y tiendas del juego.*

CUPONES POKéMON

Si liberas a determinados Pokémon en la Tienda Azul, obtendrás un Cupón que puedes usar en la Tienda Roja para conseguir Pokémon legendarios.



DIALGA *se consigue liberando a cinco Pokémon... Mira esta lista.*

POKéMON LIBERADOS	CUPÓN
Cinco Pokémon de la misma especie	Evolución Pkmon
Rotom y Vaporeon	Rotom Lavadora
Rotom y Flareon	Rotom Horno
Rotom y Jolteon	Rotom Ventilador
Rotom y Leafeon	Rotom Cortador
Rotom y Glaceon	Rotom Congelador
5 Rotom (uno de cada forma)	Darkrai
Lapras y Vaporeon	Phione
3 Phione	Manaphy
Lapras, Jynx, Pidgeot y Fearow	Articuno
Raichu, Electabuzz, Pidgeot y Fearow	Zapdos
Charizard, Magmar, Pidgeot y Fearow	Moltres
Lucario, Bastiodon, Magnezone, Dragonite, Garchomp	Dialga
Blastoise, Gyarados, Empoleon, Dragonite y Garchomp	Palkia
Gengar, Spiritomb, Dusknoir, Dragonite y Garchomp	Giratina
Dialga, Palkia y Giratina	Mewtwo
Arbok, Charizard, Kangaskhan, Bastiodon y Arcanine	Shaymin

LOS CÓDIGOS SECRETOS

Utiliza estos códigos en la tienda Roja de La Terminal para conseguir nuevos Pokémon que te hagan más poderoso.

CÓDIGO	POKéMON	FUERZA	ATAQUE A	ATAQUE B	HAB.
5221-1368	Mew	2255-2269	Corte		
5631-9548	Eevee	413-424	Ataque Rápido		
6838-5121	Shaymin C	2271-2295	Fogonazo		
1250-2002	Squirtle	??	Burbuja		Sí
5982-9039	Charmander	??	Ascuas		Sí
6921-0136	Bulbasaur	??	Látigo Cepa		Sí
3280-5739	Giratina O	2326-2342	Golpe Umbrío		
0215-3612	Rattata	388	Doble-Filo	Inversión	Sí
2424-3624	Bidoof	1313	Fuerza Bruta	Hip. Colmillo	Sí



LOS COMBATES DEL BATTLE ROYALE

El Battle Royale es el modo principal del juego. Pero sólo podrás acceder a él una vez que alcances un nivel determinado en el Modo Salvaje.

En esta ocasión te atacarán grupos enteros de Pokémon simultáneamente, hasta llegar a un jefe de zona. El objetivo es usar a tus Pokémon para derrotar a todos los del grupo y convertirte en el Campeón. Cada vez que lo consigas, tu Rank subirá y eso te permitirá enfrentarte a Pokémon más poderosos todavía, hasta llegar a los excepcionales Pokémon Legendarios.

Decíamos que al final de cada ronda, te enfrentarás a un jefe de zona. Se trata de un Pokémon más poderoso que el resto y que cuenta con una mayor variedad de ataques.

El Battle Royale cuenta con varios niveles de juego, a los que vas accediendo tras superar los anteriores. El Nivel EX es sin duda el más complicado de todos. Consiste en superar dos niveles seguidos con sus dos rondas de jefes, sin que tus Pokémon tengan la posibilidad de ser curados o restaurados entre ambas rondas.

En el recuadro de abajo hemos hecho una descripción de las rondas con todo lujo de datos y detalles, incluidas las del nivel EX. ¡No pierdas de vista este despliegue!



GRUPOS *de Pokémon se lanzan a por ti simultáneamente. ¡Ataca!*





EL JEFE DE ZONA *es más poderoso que los demás y cuenta con mayor variedad de ataques.*

MODO	NIVEL	POKéMON SALVAJES	LÍMITE FUERZA	PRECIO POKéMON	PRECIO ATAQUE	FUERZA	PREMIO	JEFES
Normal	Nivel C	001 a 150	199	400P	200P	100+	500P	Vaporeon, Jolteon, Flareon
Normal	Nivel B	001 a 150	399	800P	500P	200+	1000P	Alakazam, Machamp, Golem, Gengar
Normal	Nivel A	001 a 150	599	1000P	1000P	500+	3000P	Venusaur, Charizard, Blastoise
Normal	Nivel S	001 a 150	799	2000P	1500P	800+	5000P	Articuno, Zapdos, Moltres, Mewtwo
Another	Nivel C	001 a 150 387 a 493	1199	6500P	2500P	1000+	8000P	Rotom + sus cinco formas
Another	Nivel B	001 a 150 387 a 493	1499	12000P	3000P	1200+	10000P	Rampardos, Bastiodon, Electivire, Magmortar
Another	Nivel A	001 a 150 387 a 493	1799	16000P	4000P	1500+	13000P	Torterra, Infernape, Empoleon
Another	Nivel S	001 a 150 387 a 493	1999	20000P	5000P	1200+	10000P	Dialga, Palkia, Giratina, Mewtwo
EX	--	001 a 150 387 a 493	--	24000P	6500P	-	18000P	En la tabla siguiente

Nivel EX			
RONDA	JEFES	RONDA	JEFES
1.1	Vaporeon, Jolteon, Flareon	1.2	Rotom + 5 formas
2.1	Alakazam, Machamp, Golem, Gengar	2.2	Rampardos, Bastiodon, Electivire y Magmortar
3.1	Venusaur, Charizard y Blastoise	3.2	Torterra, Infernape y Empoleon
4.1	Articuno, Zapdos, Moltres y Mewtwo	4.2	Dialga, Palkia, Giratina y Mewtwo

EL MODO SALVAJE

Gracias a este modo podrás acceder a Pokémon más poderosos: te permitirá ganar experiencia, reclutar a otros Pokémon derrotándolos y conseguir monedas.

Simplemente debes atacar con los botones 1 y 2 (modo horizontal) o A y B (modo nunchuck) y tratar de derrotar a todos los Pokémon que puedas. Algunos de ellos arrojarán monedas, objetos e incluso te permitirán que los reclutes para tu equipo.

Al final de la zona se encuentra el gran jefe: se trata de un Pokémon mucho más grande que el resto y con una mayor variedad de ataques. Para acabar la zona deberás derrotarlo. Los jefes son Articuno, Empoleon, Regigigas, Gyarados, Marowak y Heatran.



TORRE ETERNA *es el último nivel. Para superarlo, vence a Spiritomb.*



EN LA FUNDICIÓN LLAMEANTE *te esperan el gran Heatran.*



PUEDES CONTAR *con la colaboración de hasta tres amigos.*

Bosque Sereno

MODO	NV.	POKéMON SALVAJES	JEFE
Normal	C	Bulbasaur, Caterpie, Metapod, Butterfree, Pikachu, Jigglypuff, Wigglytuff, Paras, Parasect	Ivysaur
Normal	B	Weedle, Kakuna, Pikachu, Wigglytuff, Parasect, Venonat, Venomoth	Raichu
Normal	A	Bulbasaur, Ivysaur, Metapod, Butterfree, Kakuna, Oddish, Gloom, Vileplume, Scyther, Pinsir	Venusaur
Normal	S	Venusaur, Butterfree, Beedrill, Pikachu, Raichu, Vileplume, Venomoth, Chansey, Scyther, Pinsir, Ditto	Snorlax
Another	C	Pikachu, Chansey, Eevee, Turtwig, Budew, Roserade, Burmy, Wormadam, Happiny	Grotle
Another	B	Pikachu, Raichu, Scyther, Snorlax, Kricketot, Kricketune, Combee, Munchlax, Carnivine	Vespiquen
Another	A	Scyther, Turtwig, Grotle, Wormadam, Mothim, Carnivine, Yanmega, Gallade y Rotom	Torterra
Another	S	Pikachu, Chansey, Eevee, Snorlax, Torterra, Kricketot, Roserade, Mothim, Vespiquen, Yanmega, Glaceon, Gallade, Rotom	Cresselia

Pradera Viento

MODO	NV.	POKéMON SALVAJES	JEFE
Normal	C	Rattata, Raticate, Spearow, Fearow, Meowth, Farfetch'd, Doduo, Dodrio, Lickitung	Persian
Normal	B	Pidgey, Pidgeotto, Bellsprout, Weepinbell, Farfetch'd, Exeggutor, Cubone, Lickitung	Pidgeotto
Normal	A	Pidgeotto, Raticate, Meowth, Persian, Weepinbell, Victreebel, Tauros, Dratini, Dragonair	Tauros
Normal	S	Pidgeotto, Fearow, Victreebel, Dodrio, Exeggutor, Tangela, Tauros, Dratini, Dragonair	Dragonite
Another	C	Tangela, Bidoof, Pachirisu, Cherubi, Cherrim, Buneary, Lopunny, Chatot, Tangrowth	Bibarel
Another	B	Starly, Staravia, Ambipom, Drifloon, Drifblim, Glameow, Purugly, Riolu	Staraptor
Another	A	Lickitung, Tangela, Staravia, Pachirisu, Lopunny, Chatot, Tangrowth, Togekiss, Rotom	Lickylicky
Another	S	Staraptor, Bibarel, Cherrim, Ambipom, Drifblim, Riolu, Lickylicky, Togekiss, Rotom	Lucario

Caverna Gravilla

MODO	NV.	POKéMON SALVAJES	JEFE
Normal	C	Ekans, Nidorino, Clefable, Machop, Machoke, Geodude, Graveler	Arbok
Normal	B	Sandshrew, Sandslash, Zubat, Golbat, Diglett, Meowth, Onix, Rhyhorn	Rhydon
Normal	A	Clefable, Machoke, Machamp, Graveler, Golem, Slowpoke, Slowbro, Kangaskhan, Kabuto, Kabutops	Lapras
Normal	S	Arbok, Sandlash, Golbat, Meowth, Machamp, Golem, Slowbro, Onix, Rhydon, Kangaskhan, Lapras, Ditto, Aerodactyl	Articuno
Another	C	Geodude, Graveler, Onix, Eevee, Croagunk	Toxicroak
Another	B	Clefairy, Clefable, Zubat, Golbat, Machop, Machoke, Onix, Gible, Snover	Abomasnow
Another	A	Clefable, Machoke, Machamp, Graveler, Golem, Rhydon, Toxicroak, Weavile, Mamoswhire, Probopass, Froslass, Rotom	Rhyperior
Another	S	Golbat, Machamp, Golem, Eevee, Gabite, Abomasnow, Weavile, Rhyperior, Mamoswhire, Probopass, Froslass, Rotom	Garchomp

Fundición Llameante

MODO	NV.	POKéMON SALVAJES	JEFE
Normal	C	Charmander, Vulpix, Ninetales, Mankey, Primeape, Magnemite, Magneton, Eevee	Charmeleon
Normal	B	Growlithe, Arcanine, Ponyta, Rapidash, Voltorb, Electrode, Hitmonlee, Hitmonchan	Magmar
Normal	A	Charmander, Charmeleon, Ninetales, Primeape, Magneton, Hitmonlee, Hitmonchan, Magmar	Charizard
Normal	S	Charizard, Arcanine, Rapidash, Electrode, Ditto, Eevee, Flareon	Paras
Another	C	Ponyta, Rapidash, Magmar, Flareon, Chimchar, Cranidos, Shieldon	Monferno
Another	B	Magnemite, Magneton, Shinx, Luxio, Cranidos, Shieldon	Luxray
Another	A	Rapidash, Magneton, Chimchar, Monferno, Luxray, Magnezone, Rotom	Infernape
Another	S	Magmar, Eevee, Flareon, Infernape, Luxray, Rampardos, Bastiodon, Lickylicky, Magmortar, Rotom	Heatran

Playa Luz

MODO	NV.	POKéMON SALVAJES	JEFE
Normal	C	Squirtle, Poliwag, Poliwhirl, Tentacool, Tentacruel, Shellder, Magikarp, Eevee	Wartortle
Normal	B	Psyduck, Golduck, Krabby, Horsea, Seadra, Goldeen, Seaking	Jynx
Normal	A	Squirtle, Wartortle, Poliwhirl, Poliwarth, Seel, Dewgong, Shellder, Kingler, Staryu, Starmie, Jynx, Omanite, Omastar	Blastoise
Normal	S	Blastoise, Golduck, Poliwarth, Tentacruel, Dewgong, Seadra, Seaking, Starmie, Magikarp, Eevee, Vaporeon, Omastar	Gyarados
Another	C	Tentacool, Tentacruel, Magikarp, Gyarados, Eevee, Piplup, Buizel, Floatzel, Finneon, Lumineon	Prinplup
Another	B	Psyduck, Golduck, Goldeen, Seaking, Shellos, Gastrodon, Hippopotas, Mantyke	Hippowdon
Another	A	Tentacruel, Gyarados, Piplup, Prinplup, Floatzel, Lumineon, Mantyke, Rotom	Empoleon
Another	S	Golduck, Seaking, Eevee, Vaporeon, Empoleon, Gastrodon, Hippowdon, Rotom	Regigigas

Torre Eterna

MODO	NV.	POKéMON SALVAJES	JEFE
Normal	C	Nidoran (h), Nidorina, Nidoran (m), Nidorino, Drowzee, Hypno, Cubone, Eevee	Marowak
Normal	B	Abra, Kadabra, Gastly, Haunter, Koffing, Weezing, Mr. Mime	Electabuzz
Normal	A	Nidorina, Nidoqueen, Nidorino, Nidoking, Kadabra, Alakazam, Grimer, Muk, Haunter, Electabuzz, Porygon	Gengar
Normal	S	Nidoqueen, Nidoking, Alakazam, Gengar, Cubone, Mr. Mime, Ditto, Eevee, Jolteon	Zapdos
Another	C	Abra, Kadabra, Electabuzz, Eevee, Porygon, Stunky, Skuntank, Skorupi, Drapion, Porygon-Z	Mismagius
Another	B	Gastly, Haunter, Mr. Mime, Honchkrow, Chingling, Bronzor, Bonsly, Mime Jr., Gliscor	Bronzong
Another	A	Kadabra, Alakazam, Haunter, Gengar, Mr. Mime, Mismagius, Chingling, Skuntank, Mime Jr., Drapion, Rotom	Dusknoir
Another	S	Alakazam, Gengar, Electabuzz, Eevee, Jolteon, Honchkrow, Bronzong, Electivire, Gliscor, Porygon-Z, Dusknoir, Rotom	Spiritomb



¿LAS TIENES TODAS? ¡AQUÍ SÍ!

Las Cartas Secretas de Exploradores del Cielo

En este documento exclusivo te traemos todas las cartas secretas, con sus códigos correspondientes, de la última aventura de los exploradores Pokémon.

Colección de Cartas Secretas: clase web oficial

MISIÓN	CÓDIGO						NIVEL	ZONA	RECOMPENSA
¡Rápido, trae a Buneary! ¡Que alguien me ayude!	#+R16	6X9FFJM	5N+24	NCX42	P8#W=Q6	%HQMF	C	Cueva cascada	Pañ. Meloc
¡Me he perdido mientras exploraba! ¡Que alguien me ayude!	7C+X1	T2+0&Q=	0&=F&	P5WK=	P63XY+5	-F-Y5	A	Bosque niebla	Altaria + (?)
¡Ese Pokémon está sembrando el caos! ¡Ayúdanos con esta investigación!	5HP+Q	@&+XWFK	C5XF6	RJF2+	HJ%8Q-@	8%JJ1	A	Monte cuerno	MT Puya Nociva
¡Sólo necesito un objeto Sem. Sueño! ¡Sólo tú puedes ayudarme!	=37P&	HFTX4HM	%XPJ2	64F44	K6JYTCN	XP%YH	B	Costa escarpada	Venonat + (?)
¡Baya Safre! ¡Es algo que hay que tener! ¡Compartir es lo mejor que hay!	Q3@3W	7231N4H	H7FY=	9P%F@	S75055R	W3-@9	B	Cueva cascada	250P + Insomnilente + (?)
¡Ese Pokémon está robando tesoros! ¡Ayúdanos con esta investigación!	TTY-2	7M25=K&	1&TM4	8-R2#	H%=W@ N=	-@K&K	B	Monte árido	Cinta Oro + (?)
¡Me han tendido una emboscada! ¿Dónde estoy? ¡Socorro!	F6P0W	NMR+&@#	8@6-4	9Q326	Q18-NR2	FY1J#	A	Pradera destello	300P + Boleto Plata + (?)
Perdí mi objeto Baya Safre al caerme. ¡Ayúdame! ¡Cuento contigo!	9+#K#	T44--TF	HXK9&	8YFTP	H5Y=C5T	PR%WT	♪ 6	Isla ventisca	Dragonite + (?)
¡Exploremos el piso P14 de Refugio Marino! ¡Será genial!	78Q%&	T80R24J	-K1#3	N+1KT	K609NQS	3MSYW	♪ 5	Refugio marino	600P
¡Quiero encontrarme con Ditto! ¡Que alguien me acompañe!	&=&C+	29#@NKK	X3QX=	9QF50	4M&M#=6	#4CXW	♪ 6	Grieta espacial	Lazo Caquic
¡Ay, mi pequeño Pidgey! ¡Auxilio!	JCJ1X	7+&SCFS	51Q8Q	#+R16	J7CT3PN	4=1+R	♪ 2	Cueva aguamar	MT Lanzallamas
¡Shinx cogió mi objeto Silencisfera! ¡Ayúdame! ¡Tráemelo, por favor!	-RS5#	HKPC7JQ	YFF0K	7#FH5	6M@7=%+	6R1WR	S	Pradera destello	350P + MT Vendetta + (?)

Colección de Cartas Secretas: clase Zona especial

MISIÓN	CÓDIGO						NIVEL	ZONA	RECOMPENSA
¡Encuentra la Acuamónica que se esconde bajo el Mar Insondable!	K%417	1C2C6++	F8H+S	9RY@C	93+HW5X	0WNK9	(?)	Mar Insondable	(?)
¡Encuentra el Terracímbalo que se esconde bajo el Desierto Trémulo!	+0F92	8W8116C	-TP65	NW387	33XMXNJ	4X0R+	(?)	Desierto Trémulo	(?)
¡Encuentra la Flauta Hielo que se esconde en lo alto del Monte Avalancha!	6-#W7	CQF9M#Y	Q@F@M	88JHR	H@QM91P	#&6WT	(?)	Monte Avalancha	(?)
¡Encuentra el Tambor Fuego que se esconde en el interior del Volcán Gigante!	6TC7&	H9TX=H+	T@P-=	6F6H7	K#686C+	XFXQ0	(?)	Volcán Gigante	(?)
¡Encuentra el Cuerno Roca que se encuentra en las profundidades del Gran Abismo!	899H-	T6H@25F	0RRS0	6JRJ1	MH=00&6	XPJ6#	(?)	Gran Abismo	(?)
¡Encuentra la Aeromelódica que se oculta en los confines de la Escalera Celeste!	@PPN6	62346F8	0TF&S	7P%NH	7T6@TSM	F8867	(?)	Escalera Celeste	(?)
¡Encuentra la Herbicometa que se esconde en las profundidades de la Selva Misterio!	W4H=2	C0MWX#+	SC4KF	9K@@Q	@&5N3Q2	3@338	(?)	Selva Misterio	(?)

Colección de Cartas Secretas: clase Otros

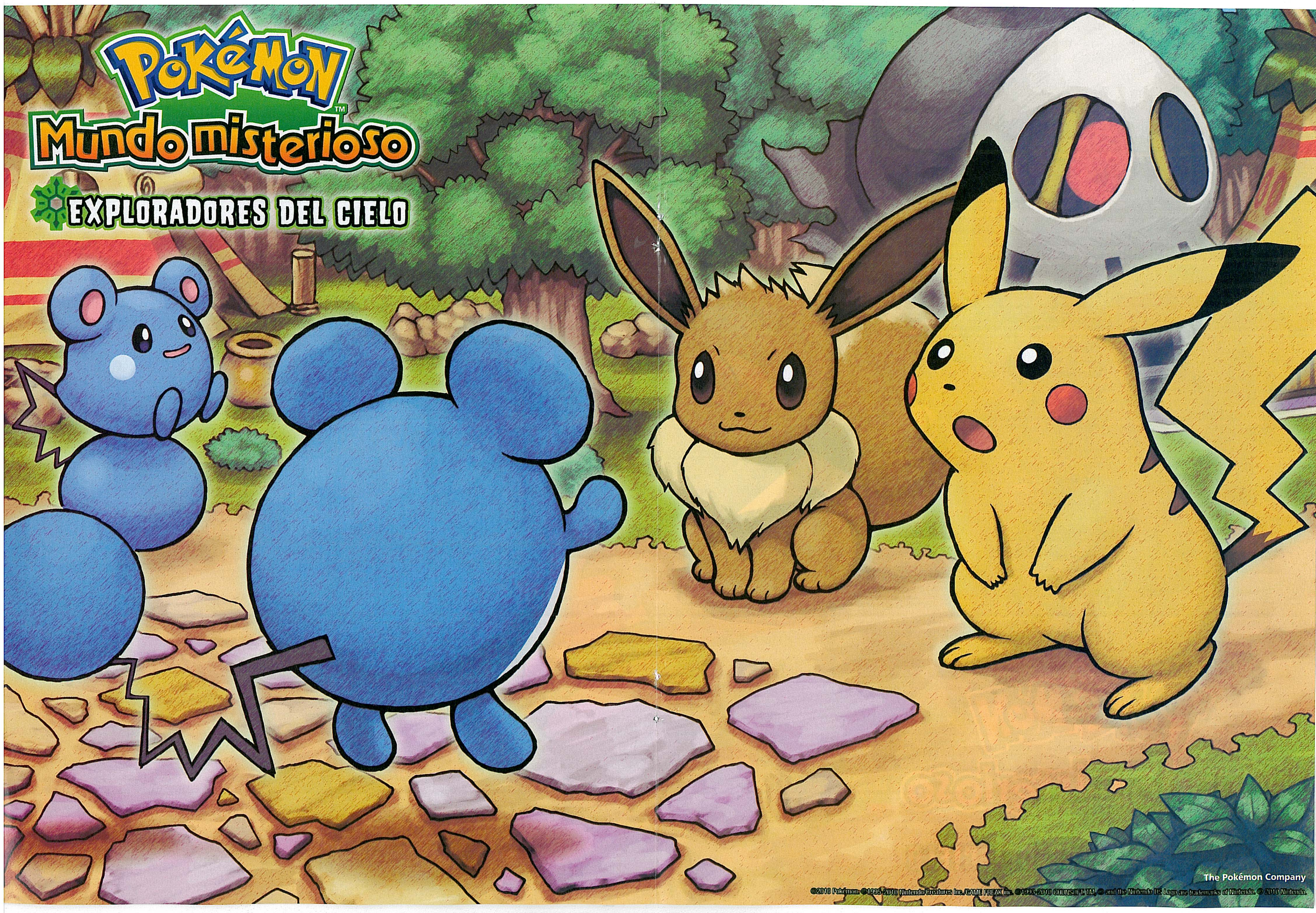
MISIÓN	CÓDIGO						NIVEL	ZONA	RECOMPENSA
¡Este villano no muestra piedad! ¡Necesitamos tu ayuda!	&K+97	F+MQ%%M	H#@=M	9%5H1	4JP%5QC	0K-N-	♪ 9	Escalera Celeste	Roca Musgosa + (?)
¡Hasta los malhechores evitan a este líder! ¡Necesitamos tu ayuda!	#5%0P	5=RFHH3	H5S@@	RS4WT	5J4R=5N	%Y&W5	♪ 8	Escalera Celeste	Roca Glacial + (?)
Eh, Equipo PxPerto, tenéis que luchar contra nosotros! ¡Venid! ¡Pronto!	R@9WT	0M%6=HH	N1M#R	PSY8K	C+074K6	J#31T	♪ 4	Mar Milagro	MT Destello
¡Hay maldad en el corazón de ese Pokémon! ¡Ayúdanos con esta investigación!	@C=3Q	=NK4WS8	&40P=	N31W7	&Q=+&FK	4QW=Q	S	(?)	MT Gigadrenado + (?)
Nadie ha visto nunca la Manzana Oro, ¡o al menos eso dicen! ¡Vamos a buscarla!	@8FHK	06W&R1H	N6&QC	NM##6	Q60=86W	M01&8	♪ 3	Cueva Aguamar	Gafas RayosX
¿A alguien le interesa encontrar un objeto asombroso? ¡Vale la pena!	K5&YX	4PCMQ30	6427N	7KFTY	WF3Y++8	K-C&9	C	Risco Calado	200P + (?)
Qué miedo da. ¡Estoy temblando! ¡Vamos a colaborar para capturarlo!	F%6PR	P4=J=J&	WFM#2	PFP0&	NSS7=KM	CP&-9	♪ 5	Espesura Perdida	Cinta Sol + (?)
¡Se buscan exploradores para llegar al piso P41 de Escalera Celeste!	59%1@	K1KSKY#	&H1CC	N5CK9	2M71HP9	6&%8S	♪ 9	Escalera Celeste	Cinta Luna + (?)
¡Ese Pokémon solo va a por objetivos valiosos! ¡Ayúdanos con esta investigación!	7YQ2X	SQN6J9P	F87CS	&-RRN	W822WMM	5NP-+	♪ 4	Bosque Misterio	Caja Enlace + (?)
Compañero, he escondido el tesoro al sur de una is... (La nota está rota y no se lee más).	3SF24	CNY#0HT	04W&1	8SMS+	&F-2HC-	FSPN#	♪ 6	(?)	--
Hay un territorio que aún no conoce nadie. Vamos a formar un equipo explorador.	XM1WR	2CJ+6-Y	0SJ1S	6R0XK	24@58@X	FRT&H	♪ 5	Bosque Nocturno	Telaterrible + (?)
¡He descubierto un territorio nuevo que no conoce nadie! ¿Quién viene conmigo?	KS=JF	HFTXW-2	6XP-S	6P8KN	K%R7#CX	X3R9#	♪ 4	Colina Trémula	MT Sofoco
¡Se ha dado con el escondrijo de los gamberros! ¡Ayúdanos con esta investigación!	@&+Y@	%T%37H@	1WN&3	R3F5=	7C252KM	Y8FS@	A	MANZANAR	CINTA ORO + (?)
¡Me llamo Entei! ¡Equipo PxPerto, os espero en Cueva Flama!	=4H6S	J%#@%M3	7M%7F	NK7%Y	2NP&+FP	3W9PH	♪ 6	(?)	(?)
Me llamo Suicune y quiero saber lo fuerte que es el Equipo PxPerto.	COC#%	++H4-0=	HM&2=	NWQ71	294Q9=M	3Y4@2	♪ 5	(?)	(?)
¡El famoso Equipo PxPerto! ¡Mis rayos serán vuestra perdición!	YC9H1	5MKKRXN	#P380	9Y&7=	PY+6P2X	-8YN2	♪ 6	(?)	(?)
Soy Jirachi y quiero librar una batalla contra el famoso Equipo PxPerto.	544%X	RKS12K8	FPF45	PFY&X	#J41@29	N#%7M	B	SIMA ESTRELLA	(?)

☑ Guía Paso a paso ☑ Consigue todos los objetos



Guía de expertos POKéMON PLATINO

El final del Equipo Galaxia es una de las cosas que podrás cumplir si atiendes a la última entrega de la guía. Además, te prepararemos para sumergirte en nuevas misiones que no esperabas, y te descubriremos un montón de sorpresas para rematar este capítulo.



Pokémon™
Mundo misterioso
Exploradores del cielo
The Pokémon Company


Pokémon™
Mundo misterioso
EXPLORADORES DEL CIELO
The Pokémon Company


☑ Estrategias para ganar combates ☑ Consejos clave
Sumario
→ El final del Equipo Galaxia (páginas 20, 21 y 22)
→ Más Aventuras Pokémon (páginas 23, 24, 25 y 26).
→ Anexo de Pokémon (páginas 27 y 28).
→ Anexo de Entrenadores (páginas 29, 30, 31).

EL FINAL DEL EQUIPO GALAXIA

El Equipo Galaxia ha sido visto cerca de la Montaña Dura. Parece que se ha recuperado en torno a Plutón y que pretenden activar el volcán: paráles los pies.

1. MANANTI Y EL RIVAL EN RUTA 227

Ya sólo te queda la Ruta 227 por explorar en Bahía Gresca. Al adentrarte, verás que la ceniza cae del volcán con abundancia. Junto al último refugio te encuentras con Mananti y el Rival, que también andan entrenando por la zona.



2. BULGUR SE HUELE ALGO RARO

A mitad de la Ruta 227 ves a Bulgur, el chico que conociste en Zona de Combate. Te pide que vayas a Montaña Dura, pues ha oído que hay unos gamberros con trajes espaciales causando problemas.



3. EL EQUIPO GALAXIA ESTÁ A LA VISTA

Ya cerca de la entrada a Montaña Dura ves a lo lejos unos reclutas. Parece que ahora el Comandante Plutón ha asumido el mando en lugar de Helio, pero no resultan demasiado convencidos…



CONSEJOS

Refugio de montaña

Una señora cura a todo tu equipo Pokémon. Si tu equipo se debilita, deberías volver a este refugio para recuperar fuerzas.

OBJETOS

Ruta 227

- **TR. ESTRELLA:** Al noroeste, en una roca.
- **P. AMARILLA:** Zona de hierba norte.
- **MÁX.REPEL:** Zona central, usando Treparrocas.
- **CARBÓN:** Zona central, usando Treparrocas.
- **ZINC:** Riscos del sur, volviendo desde el norte.
- **VIDASFERA:** Usando Treparrocas al noroeste.
- **ELIXIR MÁX.:** Al noreste, junto a la lava.

Montaña Dura

- **CUERDA HUIDA:** Al suroeste de la cueva inicial.
- **MÁS PP:** Al sureste de la cueva inicial.
- **CURA TOTAL:** Al noroeste de la cueva inicial.
- **RESTAU. TODO:** Al noreste de la cueva inicial.
- **TR. ESTRELLA:** Al noreste de la cueva inicial y otra al centro de la cueva grande (ocultos).
- **TABLA LLAMA:** Al oeste de la cueva grande (oculto).
- **CARAMELORARO:** Al suroeste de la cueva grande.
- **ULTRABALL:** Una al suroeste y otra al centro de la cueva grande, ambas con Treparrocas.
- **MT 50 (SOFOCO):** Al oeste de la cueva grande.
- **CALCIO:** Al centro de la cueva grande.
- **MÁX. REVIVIR:** Al norte de la cueva grande (y otro oculta al sureste).
- **BOLA FÉRREA:** Al sureste de la cueva grande.
- **POLVOESTELAR:** Al este de la cueva grande (oculto).
- **ELIXIR MÁX.:** Al este de la cueva grande, con Treparrocas.
- **HIERRO:** Al noreste de la cueva grande (oculto).
- **PEPITA:** Al noreste de la cueva grande, con Treparrocas.
- **PIEDRA FUEGO:** Al noroeste de la cueva grande (oculta).

4. BATALLA CONTRA VENUS Y CERES

Nada más entrar en Montaña Dura, la Comandante Venus te cierra el paso. Quiere saber qué ha sido de su líder, Helio, pero tus explicaciones sobre el Mundo Distorsión no la convencen, así que te reta a una batalla. Tras una fácil victoria contra su equipo de siempre, es el turno de la Comandante Ceres. Tu nueva victoria convence a las dos chicas de que el Equipo Galaxia no tiene futuro, y deciden volver a llevar una vida normal. El Comandante Plutón aprovecha para adentrarse en la cueva.





LOS POKéMON DEL COMANDANTE VENUS		
BRONZONG	GOLBAT	PURUGLY
NV. 58	NV. 58	NV. 60
Paranormal	Colmillo Ven.	Cuchillada
Giro Bola	Aire Afilado	Garra Umbría
Pantalla Luz	Mordisco	Golpe Aéreo
Rayo Confuso	Rayo Confuso	Hipnosis
Hab: Levitación	Hab: Foco Interno	Hab: Sebo

LOS POKéMON DEL COMANDANTE CERES		
BRONZONG	GOLBAT	SKUNTANK
NV. 60	NV. 60	NV. 60
Paranormal	Sofoco	Lanzallamas
Giro Bola	Ataque Rápido	Puño Fuego
Avalancha	Giga Impacto	Rayo Solar
Reflejo	Fuego Fatuo	Rayo
Hab: Levitación	Hab: Absor. Fuego	Hab: Cuerpo Llama

¡HAZTE CON TODOS!

Ruta 227

En la Ruta 227 destacan Weezing, Rhydon, Skarmory, Numel o Camerupt. Sus niveles superan el 50.

Montaña Dura

En la Montaña Dura hay algunos Pokémon de tipo Fuego, como Slugma o Magcargo, y de tipo Roca, como Graveler o Rhydon.

ENTRENADORES

Ruta 227

Hay 5 entrenadores en esta ruta, la mayoría con equipos variados. Destaca el Domadragón Jordi, con un Dragonite.

Montaña Dura

Hay 16 entrenadores con Pokémon muy poderosos, a los que lo mejor es retar en batallas por parejas con la ayuda de Bulgur. Sus equipos son muy variados, pues la mayoría son Entre. guay.

5. EN LA ANTESALA DE MONTAÑA DURA

Montaña Dura se divide en tres cuevas. Primero debes atravesar la antesala, donde deberás empujar o destruir diversas rocas para abrirte camino. En esta sala hay cinco objetos, no te dejes ninguno.



6. EQUIPO CON BULGUR

En la sala principal de la montaña, Bulgur te alcanza y formáis un equipo. Durante este modo tú manejarás un Pokémon y Bulgur el suyo, contra dos Pokémon salvajes. Bulgur utiliza un Claydol de nivel 58 con Reflejo, Pantalla Luz, Psíquico y Poder Pasado. Al final de cada batalla todos tus Pokémon y los suyos serán revividos, curados de cualquier cambio de estado y restaurados en PS. Sin embargo, no podrás usar Treparrocas mientras sigas con tu compañero.

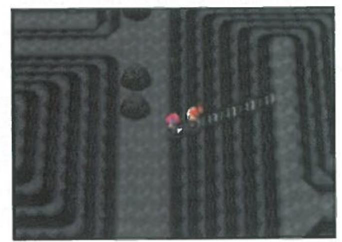




7. ATRAVIESA LA GRAN SALA I

La sala principal es tan enorme que te perderás entre acantilados y rocas. Lo mejor es que aproveches para entrenar la experiencia de tus Pokémon gracias a la ayuda de Bulgur, recogiendo muchos objetos por el camino. Pero si quieres atravesar la cueva rápidamente, ve a la derecha nada más entrar, hasta dos Entre. guay. Tras derrotarles, ve arriba del todo, y luego a la izquierda por la zona alta, y baja por las escaleras del norte, hasta que veas a otra pareja de Entre. guay cerca.





8. ATRAVIESA LA GRAN SALA II

Ve a la izquierda, usando Golpe Rocas para abrirte camino. Sigue a la izquierda hasta que veas una escalera. Derrota a los dos entrenadores, ve al oeste, al norte y vuelve al este. Baja las escaleras y empuja una roca hasta las últimas



9. LOS PLANES DEL COMANDANTE PLUTÓN

Al fin has alcanzado la cueva donde se encuentra la misteriosa Piedra Magma, pero Plutón y sus secuaces se os han adelantado. Plutón planea usar el poder de la piedra para extorsionar con erupciones volcánicas y así hacerse muy rico…



10. SUPERAGENTE HANDSOME

De repente, un Croagunk sale de la nada y recupera la Piedra Magma. Se trata del agente especial Handsome, que se había disfrazado de… roca. Ahora que tiene pruebas de los planes de Plutón, ya puede proceder a su detención.



11. EL FIN DEL EQUIPO GALAXIA

Con Plutón entre rejas, Venus y Ceres retirados y Saturno desaparecido, ya no queda nada del Equipo Galaxia fundado por Helio. Handsome ha cumplido su misión, y tras agradecerte tu colaboración, se marcha definitivamente de Sinnoh.



12. INVITACIÓN AL CAFÉ REVANCHA

Si vuelves ahora a Zona Sobrevivir, verás que Bulgur te espera a la entrada. Habla con él y te invitará a pasar al Café Revancha, un lugar donde podrás luchar contra líderes de gimnasio y todos los que ellos hayan invitado cada día.



13. EL LEGENDARIO HEATRAN

Una vez hayas hablado con Bulgur en Zona Sobrevivir, si vuelves a la cueva más profunda de Montaña Dura te encontrarás con el legendario Heatran al nivel 50. Como siempre, duérmelo, déjale con 1 PS y lleva muchas Ocaso Ball.



CONSEJOS

Consejos de captura

Heatran es de las especies más complicadas de capturar. Lo primero que debes hacer es dejarle con 1 PS con Falsotortazo, pero así sólo tienes un 1% de probabilidad. Lo siguiente es usar una Ocaso Ball (en cuevas o de noche), lo cual incrementa la probabilidad al 5%. Finalmente, si además les duermes o congelas la probabilidad será del 9%

Alto Mando versión 2.0

Una vez superes la Montaña Dura, los miembros del Alto Mando contarán con equipos mejorados. Ahora sus Pokémon rondan entre el nivel 67 (Alecrán) y el nivel 76 (Cintia).

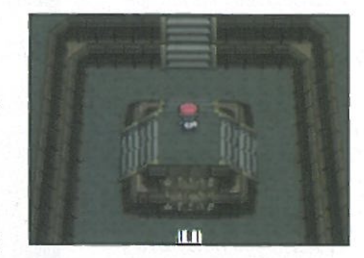


MÁS AVENTURAS POKéMON

Ya te has pasado la historia de los juegos, pero aún te esperan algunas aventurillas que todavía no hemos cubierto en la guía. Aquí recopilamos los episodios más destacables.

1. EXPLORA LA CUEVA RETORNO I

Una vez que has conseguido superar la Liga Pokémon, ya estarás en disposición de acceder a esta cueva que se encuentra al este de Ruta 214. En Cueva Retorno las verdad es que hay todo un laberinto. Los cuartos de la cueva son generados al azar, y cada uno de ellos contiene un pequeño puzzle de rocas. Por lo general deberás usar la puerta donde la formación de piedras sea asimétrica, o la puerta de más difícil acceso. Si vuelves por la puerta por la que entraste, regresarás al cuarto inicial.





2. EXPLORA LA CUEVA RETORNO II

Cuando aciertas con la puerta, el siguiente cuarto tiene un pilar en el centro que indica el número de pilares vistos y el número de cuartos totales (cuando se superan los 30 cuartos te hacen volver a empezar). Una vez hayas visto 3 pilares...



3. ¿¡GIRATINA FORMA ALTERADA!?

Al final de la Cueva Retorno se encuentra Giratina. ¿Siempre? Bueno, para ello debiste haberlo debilitado en Mundo Distorsión. En caso contrario podrás acceder directamente al agujero dimensional que te lleva a una subzona de Distorsión.



¡HAZTE CON TODOS!

Fuente Despedida

Destacan Graveler o Bibarel, y en Cueva Retorno hay muchos Haunter, Golbat y Bronzong.

Forja Fuego

En Forja Fuego puedes encontrar Magmar, Magnemite, Floatzel y Gastrodon, en niveles cercanos al 30.

4. MUNDO DISTORSIÓN

Esta subzona del Mundo Distorsión es muy pequeña. Sube al norte a través de las rocas y luego sigue por la pared. Luego gira a la izquierda y ve al sur por las plataformas flotantes. Sigue a la izquierda por más plataformas, y luego al norte.



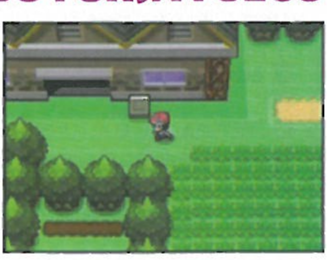
5. LAS FORMAS DE GIRATINA

Al final de esta zona se encuentra la Griseosfera. Normalmente Giratina cambia a la Forma Alterada fuera del Mundo Distorsión, pero si le equipas este objeto, podrás transformarle en su Forma Origen en cualquier lugar.



6. EXPLORANDO FORJA FUEGO

Puedes acceder a Forja Fuego haciendo Surf en el río que cruza Ruta 205 al sur. Es una central de fundición de hierro que cuenta con plataformas que debes seguir en una misma dirección hasta que chocas con una pared u otra plataforma te cambia de dirección. Lo mejor es que pruebes todos los caminos posibles y recojas todos los objetos que veas por el camino. En la última encrucijada, el camino correcto es el de arriba, de lo contrario retrocederás bastante.





¡HAZTE CON TODOS!

Rutas 219 y 220
En las Rutas 219 y 220 salen solamente Tentacool, Tentacruel, Wingull y Pelipper.

Rutas 221
En la Ruta 221 verás Sudowoodo, Girafarig, Roselia y Floatzel torno al nivel 30.

ENTRENADORES

Forja Fuego
Hay tres obreros con Pokémon en torno al nivel 33. Usarán Magmar, Magnemite o Machop/Machoke.

Ruta 220
Hay nueve nadadores con diversas especies de Pokémon de tipo Agua. Algunos están bien escondidos.

Ruta 219
Hay dos playeros con Pokémon muy monos y de bajo nivel.

Ruta 221
Hay dos Entre. guay con equipos variados, un Pescador con muchos Finneon y un Pokécolector con un Togetic.

OBJETOS

Forja Fuego
- **BAYAS:** En el exterior hay una Zidra, cuatro Peragu y una Algaza.
- **SETA GRANDE Y ULTRABALL:** Escondidos en el exterior, en la hierba y junto al edificio.
- **PARTES:** En la forja puedes encontrar una parte de cada color, al centro, este, suroeste y noreste de la misma.
- **TR. ESTRELLA:** Hay uno al este de la forja, escondido en el barril, y otro te lo regala el Sr. Fuego.
- **CALCIO:** Al noroeste de la forja.
- **PROTEÍNA:** Al norte de la forja.
- **PIEDRA FUEGO:** Al noreste de la forja.
- **INCIE. ROCA:** Al sureste de la forja.
- **MT 35 (LANZALLAMAS):** n la forja, junto al Sr. Fuego.

Ruta 219
- **ANTÍDOTO:** En la playa.
- **ZINC:** En la isla.

Ruta 220
- **MÁX. REPEL:** En la isla del suroeste.
- **TABLA LINFA:** En la isla del suroeste.
- **PERLA GRANDE:** Oculta en una roca sobre el mar al suroeste.
- **CARBURANTE:** Zona de agua poco profunda del centro.
- **PROTEÍNA:** En la costa, al noreste.

Ruta 221
- **BAYAS:** Hay una Zanama, una Meloc, una Ango y una Reluce a mitad de camino.
- **ULTRABALL:** Al suroeste.
- **INCIE. PURO:** Al noroeste.
- **SETA GRANDE:** Al noroeste, oculta junto a la casa.
- **MÁX. REVIVIR:** Oculto en la hierba del suroeste.
- **HIPERPOCIÓN:** Oculto en la hierba del suroeste.
- **ULTRABALL:** Oculta junto a las Bayas.
- **MT81 (TIJERA X):** En un claro del sureste.
- **CARBURANTE:** Oculto en la hierba del sureste.

7. NEGOCIOS CON EL SR. FUEGO

En el centro de la forja se encuentra el Sr. Fuego. Tras regalarte un Tr. Estrella por las molestias, te propone cambiar Tr. Estrella por 4 Partes: Roja, Azul, Amarilla y Verde. Estas Partes son muy útiles con los tutores de movimientos.



8. RUMBO AL PARQUE COMPI

La zona sur de Sinnoh está sin explorar. Desde Pueblo Arena puedes hacer Surf a través de las Rutas 219 y 220 con rumbo al Parque Compi. Te esperan dos rutas marítimas con nadadores de Pokémon acuáticos.



9. ATRAVIESA LA RUTA 221

La Ruta 221 es bien sencilla e incluso la puedes atravesar de un tirón. Sin embargo esconde varios objetos interesantes y algunos entrenadores. No te olvides de visitar al anciano en la casa del noroeste.



CONSEJOS

Casa del Anciano
En la casa del noroeste vive un anciano muy generoso. Gracias a él, puedes obtener un Cint. Negro, un Cinta Xperto o un Banda Focus (en ese orden) si le llevas un Pokémon de un determinado nivel cada día. Esta tarea se puede repetir tantas veces como quieras, alternándose los objetos en ese orden.

10. BIENVENIDO AL PARQUE COMPI

En el Parque Compi te espera el Profesor Oak para darte la bienvenida. Además, te activará la función Contador de Entrenadores en el Poké-Reloj. ¡Ya puedes transferir tus Pokémon desde las Ediciones para Game Boy Advance!



Parque Compi

El Parque Compi es la única manera de transferir tus Pokémon de las Ediciones Rubí, Zafiro, Esmeralda, verde Hoja y Rojo Fuego a tu Edición Platino. Aunque puedas llegar hasta donde se encuentra en cuanto puedas usar Surf, sólo te dejarán acceder al edificio una vez hayas derrotado a la Liga Pokémon y obtenido la PokéDex Nacional.

Si introduces un juego GBA en la ranura GBA de NDS, podrás transferir Pokémon desde estos juegos a Platino, pero nunca en sentido contrario. Los Pokémon transferidos aparecerán en el Parque Compi, donde podremos atraparlos de nuevo con unas Parque Ball que nunca fallan, aunque dependiendo de la rareza del Pokémon será más o menos fácil encontrarlo de nuevo.

Funcionamiento:

- Como mucho se pueden transferir 6 Pokémon por día y juego. Existen maneras de saltarse esta limitación, pero no basta con cambiar la hora de la NDS (podrías terminar perdiendo otras 24 horas).
- La transferencia se realiza desde el menú inicial del juego, en la que aparecerá una nueva opción si se detecta un cartucho GBA ya insertado. No se puede iniciar una nueva transferencia sin haber capturado a todos los Pokémon pendientes.
- La transferencia siempre se debe realizar entre juegos de la misma región. Es posible sin embargo transferir el Pokémon de un cartucho GBA de la Región A al cartucho GBA de la Región B y de éste al cartucho NDS de Región B.
- El PC del cartucho GBA debe contener al menos 6 Pokémon.
- Se transmiten IVs, niveles, naturaleza, PID, EVs, ataques, objetos, cintas, nicks, ID, EO, etc. La excepción en los ataques son los movimientos MO, que deben ser eliminados del Pokémon antes de ser transferido.

Espectáculos de Captura.

- Al empezar un Espectáulo de Captura te dan 6 Parque Ball especiales que nunca fallan. Tu objetivo es encontrar a los 6 Pokémon que has transferido y capturarlos.
- El Parque Compi se divide en 5 zonas: Pradera, Bosque, Pantano, Monte y Agua. Cada especie de Pokémon aparecerá en la zona que le sea más apropiada según su naturaleza. Los Pokémon más raros tardarán más en salir.
- Tu actuación es puntuada. Y depende tanto de la rareza de los Pokémon capturados como del tiempo que has necesitado.
- Obtendrás más puntos si capturas Pokémon raros y tardas poco tiempo en completar las capturas. En función de la puntuación puedes obtener los siguientes premios:

PUNTOS	PREMIOS
0 a 2999 puntos	Baya Perasi, Baya Zreza, Baya Atania, Baya Zanama, Baya Aranja, Baya Meloc, Baya Caquic, Baya Safre.
3000 a 3299 puntos	Baya Guaya, Baya Higog, Baya Pabaya, Baya Ango, Baya Wiki.
3300 a 3499 puntos	Baya Oram, Baya Latano, Baya Ziuela, Baya Pinia, Baya Frambu, Baya Zidra, Baya Peragu.
3500 a 4000 puntos	Baya Uvav, Baya Meluce, Baya Algama, Baya Grana, Baya Ispero, Baya Tamate.

CONSEJOS

Accesorios de regalo

Una chica con un sombrero en el Parque Compi te regala dos accesorios de Super Concurso: una Corona si tienes Rojo Fuego insertado, y una Tiara si tienes Verde Hoja.

Nuevas Funciones del Poké-Reloj

El Profesor Oak te activará el Contador de Entrenadores nada más entrar al Parque Compi. Esta función te indica los tres Pokémon en los que la cadena de PokéRadar ha sido más larga, así como la cadena actual.

Además, una niña del Parque Compi quiere ver un Snorlax. Si se lo enseñas, te activará el Temporizador, un cronómetro de cuenta atrás que se puede fijar hasta en 99:59, y que al llegar a 0 hace que Snorlax toque el tambor con su tripa. Si posteriormente le enseñas un Kecleon, te activará la función Cambiacolor, que te permite cambiar el color de fondo del Poké-Reloj entre 8 colores distintos.

Buscando a Mesprit

A Articuno, Zapdos y Moltres les gusta mucho moverse por todo Sinnoh sin permanecer en una ruta mucho tiempo. Los podrás encontrar volando libremente por la isla central de la región de Sinnoh al nivel 60. Saldrán en cualquier ruta al azar, y según tú pases a otra ruta los Pokémon avanzarán a su vez a otra ruta próxima. Sin embargo, en algunos casos, y siempre si vuelas o te teletransportas, las aves legendarias darán un salto y aparecerán en otra ruta totalmente distinta.

11. AVISTAMIENTO DE AVES LEGENDARIAS

Si ahora vas a visitar al Profesor Oak en su casa al suroeste de Ciudad Vetusta, te regalará el objeto Mejora y además te contará que se ha visto a Articuno, Zapdos y Moltres merodeando por toda la región de Sinnoh.



12. EXPLORA LA RUTA 224

Tras superar la zona noroeste de Calle Victoria con la ayuda de Sémola, sigue por la Ruta 224, una zona bastante grande llena de Pokémon extraños a Sinnoh. Al final hay una misteriosa roca blanca...



13. EVENTO DE SHAYMIN

Si obtuviste la Carta Pr. Oak en el evento Wi-Fi que tuvo lugar entre el 28 de septiembre y el 8 de noviembre de 2009, podrás capturar al legendario Shaymin. Tras obtener la PokéDex Nacional, debes ir con la carta al final de Ruta 224 para encontrarte con el Profesor Oak frente a la misteriosa roca blanca. Entonces Shaymin aparecerá, dejando tras de sí todo lleno de flores, y abriendo la Vía Costera hacia el Paraíso Floral, donde se encuentra al nivel 30.





¡HAZTE CON TODOS!

Ruta 224

Hay muchos Pokémon de tipo Planta, como Weepinbell, Bellsprout, Gloom o Roselia.



Templo Puntaneva

En Templo Puntaneva abundan los Golbat, Sneasel, Smoochum y Jynx, todos ellos torno al nivel 50. Al final se encuentra un Regigigas de nivel 1.

ENTRENADORES

Ruta 224

Hay 8 entrenadores con Pokémon muy variados entre los niveles 55 y 62.

CONSEJOS

Las Formas de Shaymin

Shaymin se encuentra en su Forma Tierra de manera natural. Sin embargo, si se le pone en contacto con una Gracídea, cambiará a su Forma Cielo, ganando el tipo Volador, alterando sus stats (más Ataque Especial y Velocidad, menos Defensas) y siendo capaz de aprender distintos movimientos por nivel. Shaymin volverá a su Forma Tierra de noche, si es congelado, si es depositado en el PC o si es intercambiado. Puedes obtener una Gracídea si llevas a este Shaymin de "encuentro fatídico" contigo al pasar por Pueblo Aromaflor.



14. REGIGIGAS EN TEMPLO PUNTANEVA

La última zona que te queda por explorar es el Templo Puntaneva. Este templo se compone de 6 plantas, al final de las cuales duerme un Regigigas de nivel 1. Trae contigo a Regice, Regirock y Registeel para despertarle.



OBJETOS

Ruta 224

- **BAYAS:** Hay dos Zidra, tres Oram, tres Latano y tres Peragu en el centro de la ruta.
- **MEJORA:** En la zona de hierba del sur.
- **CARAMELORARO:** Oculto en la zona de hierba del sur.
- **MÁX. PP:** Usando Surf al noroeste.
- **ULTRABALL:** Oculta junto a las Bayas.
- **GARRAFILADA:** Usando Surf para ir al extremo sur.
- **PERLA (X2), PERLA GRANDE Y ESC. CORAZÓN:** Ocultas en la playa.
- **ACOPIO BALL Y ULTRABALL:** En la zona de agua poco profunda del norte.
- **LAZO DESTINO:** Zona de hierba del norte.

Templo Puntaneva

- **CALCIO:** En la segunda planta.
- **CURA TOTAL:** En la quinta planta.



¡HAZTE CON TODOS!

Como cada mes, encontraréis en esta sección todos los Pokémon que podéis capturar durante los capítulos que os hemos detallado en las páginas de la guía. Tomad buena nota, son los últimos.

Ruta 227

FEAROW
- **Niveles:** 51 a 53
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 22
- **Probabilidad:** 20% alba y día y 10% noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

GOLBAT
- **Niveles:** 51
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 42
- **Probabilidad:** 10% noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

GRAVELER
- **Niveles:** 51 a 53
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 75
- **Probabilidad:** 15% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Def

WEEZING
- **Niveles:** 52
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 110
- **Probabilidad:** 10% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Def

RHYHORN
- **Niveles:** 52
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 111
- **Probabilidad:** 5% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Def

RHYDON
- **Niveles:** 54
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 112
- **Probabilidad:** 20% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

SKARMORY
- **Niveles:** 53
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 227
- **Probabilidad:** 5% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Def

NUMEL
- **Niveles:** 51
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 322
- **Probabilidad:** 5% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

CAMERUPT
- **Niveles:** 53
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 323
- **Probabilidad:** 20% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Att +1Sp Att

TORKOAL
- **Niveles:** 51 a 53
- **Método:** Pokéradar
- **Dex:** 324
- **Probabilidad:** 22% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Def

SPINDA
- **Niveles:** 53 a 54
- **Método:** Plagas Pokémon
- **Dex:** 327
- **Probabilidad:** 40% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

Montaña Dura

GOLBAT
- **Niveles:** 53
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 42
- **Probabilidad:** 10% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

GRAVELER
- **Niveles:** 52 a 54
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 75
- **Probabilidad:** 15% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Def

KOFFING
- **Niveles:** 53
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 109
- **Probabilidad:** 5% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Def

WEEZING
- **Niveles:** 52 a 54
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 110
- **Probabilidad:** 15% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Def

RHYDON
- **Niveles:** 55
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 112
- **Probabilidad:** 10% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

SLUGMA
- **Niveles:** 53
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 218
- **Probabilidad:** 5% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

MAGCARGO
- **Niveles:** 53 a 55
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 219
- **Probabilidad:** 40% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Def

HEATRAN
- **Niveles:** 50
- **Método:** Aparición especial
- **Dex:** 485
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +3 Sp Att

Cueva Retorno Hasta 3ª columna

GOLBAT
- **Niveles:** 45 a 47
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 42
- **Probabilidad:** 25% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

HAUNTER
- **Niveles:** 45 a 47
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 93
- **Probabilidad:** 40% alba y día, 30% noche
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att

DUSCLOPS
- **Niveles:** 46 a 48
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 356
- **Probabilidad:** 5% alba y día, 15% noche
- **Esfuerzo:** +1 Def ,+1 Sp Def

CHIMECHO
- **Niveles:** 45 a 47
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 258
- **Probabilidad:** 10% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att, +1 Sp Def

BRONZONG
- **Niveles:** 45
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 437
- **Probabilidad:** 20% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Def ,+1 SpDef

GIRATINA
- **Niveles:** 47
- **Método:** Aparición especial
- **Dex:** 487
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +3 PS

LUNATONE
- **Niveles:** 48
- **Método:** GBA
- **Dex:** 337
- **Probabilidad:** 8% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att

SOLROCK
- **Niveles:** 48
- **Método:** GBA
- **Dex:** 338
- **Probabilidad:** 8% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

Cueva Retorno Fuente Despedida

GOLBAT
- **Niveles:** 38
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 42
- **Probabilidad:** 10% noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

GRAVELER
- **Niveles:** 39 a 40
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 75
- **Probabilidad:** 5% alba y día, 15% noche
- **Esfuerzo:** +1 Def, +1Sp Def

DUSCLOPS
- **Niveles:** 50
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 256
- **Probabilidad:** 20% noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

STARAVIA
- **Niveles:** 38 a 40
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 397
- **Probabilidad:** 20% alba y día 10% noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

BIBAREL
- **Niveles:** 37 a 38
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 400
- **Probabilidad:** 30% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

CHINGLING
- **Niveles:** 37 a 39
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 433
- **Probabilidad:** 10% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

LUNATONE
- **Niveles:** 39 a 40
- **Método:** GBA
- **Dex:** 337
- **Probabilidad:** 8% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att

SOLROCK
- **Niveles:** 50
- **Método:** GBA
- **Dex:** 338
- **Probabilidad:** 8% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

Forja Fuego

MAGNEMITE
- **Niveles:** 28 a 30
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 81
- **Probabilidad:** 30% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

MAGMAR
- **Niveles:** 28 a 29
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 126
- **Probabilidad:** 30% alba y día, 20% noche
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att

FLOATZEL
- **Niveles:** 29 a 31
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 419
- **Probabilidad:** 25% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

GASTRODON
- **Niveles:** 28 a 31
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 423
- **Probabilidad:** 15% alba y día, 25% noche
- **Esfuerzo:** +2 Sp

ARON
- **Niveles:** 28 a 31
- **Método:** Pokéradar
- **Dex:** 304
- **Probabilidad:** 22% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Def

Ruta 220

TENTACOOL
- **Niveles:** 20 a 30
- **Método:** Surf
- **Dex:** 72
- **Probabilidad:** 30% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Sp Def

TENTACRUEL
- **Niveles:** 20 a 40
- **Método:** Surf
- **Dex:** 73
- **Probabilidad:** 1% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Sp Def

WINGULL
- **Niveles:** 20 a 30
- **Método:** Surf
- **Dex:** 278
- **Probabilidad:** 60% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

PELIPPER
- **Niveles:** 20 a 40
- **Método:** Surf
- **Dex:** 279
- **Probabilidad:** 9% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Def

Ruta 221

SUDOWOODO
- **Niveles:** 29 a 31
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 185
- **Probabilidad:** 25% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Def

GIRAFARIG
- **Niveles:** 28 a 30
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 203
- **Probabilidad:** 25% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att

ROSELIA
- **Niveles:** 29 a 31
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 315
- **Probabilidad:** 25% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att

FLOATZEL
- **Niveles:** 29 a 31
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 419
- **Probabilidad:** 25% alba y día, 35% noche
- **Esfuerzo:** +1 PS

NIDORINA
- **Niveles:** 29 a 30
- **Método:** Pokéradar
- **Dex:** 30
- **Probabilidad:** 11% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

NIDORINO
- **Niveles:** 30 a 31
- **Método:** Pokéradar
- **Dex:** 33
- **Probabilidad:** 11% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

FARFETCH'D
- **Niveles:** 28 a 29
- **Método:** Plagas Pokémon
- **Dex:** 83
- **Probabilidad:** 40% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Att

Ruta 224

ODDISH
- **Niveles:** 49
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 43
- **Probabilidad:** 20% noche
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

GLOOM
- **Niveles:** 51
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 44
- **Probabilidad:** 5% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att

BELLSPROUT
- **Niveles:** 49
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 69
- **Probabilidad:** 20% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Att

WEEPINBELL
- **Niveles:** 51
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 70
- **Probabilidad:** 5% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

BEAUTIFLY
- **Niveles:** 52
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 267
- **Probabilidad:** 5% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +3 Sp Att

DUSTOX
- **Niveles:** 52
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 269
- **Probabilidad:** 5% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +3 Sp Def

PELIPPER
- **Niveles:** 51
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 279
- **Probabilidad:** 10% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Def

ROSELIA
- **Niveles:** 50
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 315
- **Probabilidad:** 00% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att

FLOATZEL
- **Niveles:** 50
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 419
- **Probabilidad:** 20% noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

GASTRODON
- **Niveles:** 49
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 423
- **Probabilidad:** 10% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

NATU
- **Niveles:** 50
- **Método:** Plaga
- **Dex:** 177
- **Probabilidad:** 40% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

SHUCKLE
- **Niveles:** 52
- **Método:** GBA Esmeralda
- **Dex:** 213
- **Probabilidad:** 8% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt +1 Def +1 Sp Def

Templo Puntaneva

GOLBAT
- **Niveles:** 47 a 50
- **Método:** Templo
- **Dex:** 42
- **Probabilidad:** 80% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

SNEASEL
- **Niveles:** 49
- **Método:** Templo
- **Dex:** 215
- **Probabilidad:** 10% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SMOOCHUM
- **Niveles:** 47 a 49
- **Método:** Templo
- **Dex:** 238
- **Probabilidad:** 10% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

GOLBAT
- **Niveles:** 47 a 50
- **Método:** Templo
- **Dex:** 42
- **Probabilidad:** 80% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

SNEASEL
- **Niveles:** 49 a 51
- **Método:** Templo
- **Dex:** 215
- **Probabilidad:** 10% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

LOS ENTRENADORES

No podían faltar a la cita. Son los entrenadores que veréis, con los que combatiréis (o no) y que os ganarán (o no) a lo largo del paso a paso por el que nos vaya llevando la guía.

Ruta 227

ENTRE. GUAY CADEL

- **Pokémon:** Tauros
- **Nivel:** 61
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Vel
- **Buscapelea:** Nv. 63

PKMN RANGER ALEGRÍA

- **Pokémon:** Skiploom
- **Nivel:** 59
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Lopunny
- **Nivel:** 59
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** -

ENTRE. GUAY ELI

- **Pokémon:** Seviper
- **Nivel:** 56
- **Esfuerzo:** +1 Att, +1 Sp Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Persian
- **Nivel:** 56
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Absol
- **Nivel:** 56
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

KARATEKA IZUPEN

- **Pokémon:** Breloom
- **Nivel:** 58
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Medicham
- **Nivel:** 58
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** -

DOMADRAGÓN JORDI

- **Pokémon:** Dragonite
- **Nivel:** 60
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Buscapelea:** -

Montaña Dura

ENTRE. GUAY JEROMO

- **Pokémon:** Primeape
- **Nivel:** 58
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Electabuzz
- **Nivel:** 58
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Banette
- **Nivel:** 59
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

ENTRE. GUAY PURI

- **Pokémon:** Jumpluff
- **Nivel:** 58
- **Esfuerzo:** +3 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Onix
- **Nivel:** 58
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Ampharos
- **Nivel:** 59
- **Esfuerzo:** +3 Sp Att
- **Buscapelea:** -

ENTRE. GUAY VIRGILIO

- **Pokémon:** Pupitar
- **Nivel:** 58
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Torterra
- **Nivel:** 61
- **Esfuerzo:** +2 Att, +2 Def
- **Buscapelea:** -

ENTRE. GUAY MUN

- **Pokémon:** Drapion
- **Nivel:** 61
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Buscapelea:** -

ORNITÓLOGA CRISTAL

- **Pokémon:** Staravia
- **Nivel:** 55
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Fearow
- **Nivel:** 57
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Noctowl
- **Nivel:** 59
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** -

KARATEKA ZELTSO

- **Pokémon:** Breloom
- **Nivel:** 58
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Toxicroak
- **Nivel:** 58
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

ENTRE. GUAY ABEL

- **Pokémon:** Glalie
- **Nivel:** 59
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Crobat
- **Nivel:** 60
- **Esfuerzo:** +3 Vel
- **Buscapelea:** -

ENTRE. GUAY MELANIA

- **Pokémon:** Luxray
- **Nivel:** 58
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Ursaring
- **Nivel:** 59
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Gliscor
- **Nivel:** 58
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Buscapelea:** -

MÉDIUM EZKABA

- **Pokémon:** Lunatone
- **Nivel:** 57
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Gardevoir
- **Nivel:** 59
- **Esfuerzo:** +3 Sp Att
- **Buscapelea:** -

MÉDIUM MAYANTIGO

- **Pokémon:** Solrock
- **Nivel:** 57
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Gallade
- **Nivel:** 59
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Buscapelea:** -

VETERANO LEOVIGILDO

- **Pokémon:** Raticate
- **Nivel:** 57
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Drifblim
- **Nivel:** 58
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Shiftry
- **Nivel:** 59
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Buscapelea:** -

DOMADRAGÓN FLAVIO

- **Pokémon:** Bagon
- **Nivel:** 57
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Shelgon
- **Nivel:** 57
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Vibrava
- **Nivel:** 57
- **Esfuerzo:** +1 Att, +1 Vel
- **Buscapelea:** -

ENTRE. GUAY CLAUDIO

- **Pokémon:** Loudred
- **Nivel:** 58
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Rampardos
- **Nivel:** 59
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att
- **Buscapelea:** -

- Pokémon: Pelipper
- Nivel: 58
- Esfuerzo: +2 Def
- Buscapelea: -

ENTRE. GUAY JANA

- Pokémon: Wigglytuff
- Nivel: 58
- Esfuerzo: +3 PS
- Buscapelea: -

- Pokémon: Gardevoir
- Nivel: 59
- Esfuerzo: +3 Sp Att
- Buscapelea: -

- Pokémon: Medicham
- Nivel: 58
- Esfuerzo: +2 Vel
- Buscapelea: -

DOMADRAGÓN DRACÓN

- Pokémon: Gible
- Nivel: 57
- Esfuerzo: +1 Att
- Buscapelea: -

- Pokémon: Gabite
- Nivel: 57
- Esfuerzo: +2 Att
- Buscapelea: -

- Pokémon: Dragonair
- Nivel: 57
- Esfuerzo: +2 Att
- Buscapelea: -

KARATEKA HIRO

- Pokémon: Machamp
- Nivel: 60
- Esfuerzo: +3 Att
- Buscapelea: -

Forja Fuego

OBRERO GUIDO

- Pokémon: Machop
- Nivel: 33
- Esfuerzo: +1 Att
- Buscapelea: -

- Pokémon: Machoke
- Nivel: 33
- Esfuerzo: +2 Att
- Buscapelea: -

OBRERO JOSU

- Pokémon: Magnemite
- Nivel: 32
- Esfuerzo: +1 Sp Att
- Buscapelea: -

- Pokémon: Magnemite
- Nivel: 32
- Esfuerzo: +1 Sp Att
- Buscapelea: -

- Pokémon: Magnemite
- Nivel: 32
- Esfuerzo: +1 Sp Att
- Buscapelea: -

OBRERO FERMÍN

- Pokémon: Magmar
- Nivel: 35
- Esfuerzo: +2 Sp Att
- Buscapelea: -

Ruta 219

PLAYERO NACHO

- Pokémon: Shellos
- Nivel: 31
- Esfuerzo: +1 PS
- Buscapelea: -

- Pokémon: Shellos
- Nivel: 33
- Esfuerzo: +1 PS
- Buscapelea: -

PLAYERA ESTELA

- Pokémon: Marill
- Nivel: 31
- Esfuerzo: +2 PS
- Buscapelea: -

- Pokémon: Marill
- Nivel: 33
- Esfuerzo: +2 PS
- Buscapelea: -

Ruta 220

NADADORA TALINA

- Pokémon: Goldeen
- Nivel: 30
- Esfuerzo: +1 Att
- Buscapelea: -

- Pokémon: Goldeen
- Nivel: 30
- Esfuerzo: +1 Att
- Buscapelea: -

- Pokémon: Goldeen
- Nivel: 31
- Esfuerzo: +1 Att
- Buscapelea: -

- Pokémon: Seaking
- Nivel: 33
- Esfuerzo: +2 Att
- Buscapelea: -

NADADORA ERIKA

- Pokémon: Finneon
- Nivel: 35
- Esfuerzo: +1 Vel
- Buscapelea: -

NADADOR ADRIÁN

- Pokémon: Remoraid
- Nivel: 32
- Esfuerzo: +1 Sp Att
- Buscapelea: -

- Pokémon: Tentacool
- Nivel: 30
- Esfuerzo: +1 Sp Def
- Buscapelea: -

- Pokémon: Octillery
- Nivel: 34
- Esfuerzo: +1 Att, +1Sp Att
- Buscapelea: -

NADADOR VICENTE

- Pokémon: Pelipper
- Nivel: 33
- Esfuerzo: +2 Def
- Buscapelea: -

- Pokémon: Shellos
- Nivel: 33
- Esfuerzo: +1 PS
- Buscapelea: -

NADADOR ERICO

- Pokémon: Tentacruel
- Nivel: 35
- Esfuerzo: +2 Sp Def
- Buscapelea: -

NADADORA CHIQUI

- Pokémon: Floatzel
- Nivel: 35
- Esfuerzo: +2 Vel
- Buscapelea: -

NADADORA AGUSTINA

- Pokémon: Buizel
- Nivel: 32
- Esfuerzo: +1 Vel
- Buscapelea: -

- Pokémon: Medicham
- Nivel: 32
- Esfuerzo: +2 Vel
- Buscapelea: -

- Pokémon: Seaking
- Nivel: 32
- Esfuerzo: +2 Att
- Buscapelea: -

NADADOR URKO

- Pokémon: Remoraid
- Nivel: 33
- Esfuerzo: +1 Sp Att
- Buscapelea: -

- Pokémon: Floatzel
- Nivel: 33
- Esfuerzo: +2 Vel
- Buscapelea: -

NADADORA VIRGINIA

- Pokémon: Golduck
- Nivel: 35
- Esfuerzo: +2 Sp Att
- Buscapelea: -

Ruta 221

PESCADOR HODEI

- Pokémon: Finneon
- Nivel: 30
- Esfuerzo: +1 Vel
- Buscapelea: -

- Pokémon: Finneon
- Nivel: 32
- Esfuerzo: +1 Vel
- Buscapelea: -

- Pokémon: Finneon
- Nivel: 34
- Esfuerzo: +1 Vel
- Buscapelea: -

ENTRE. GUAY MARIAU

- Pokémon: Cherrim
- Nivel: 34
- Esfuerzo: +2 Sp Att
- Buscapelea: Nv. 52

- Pokémon: Azumarill
- Nivel: 34
- Esfuerzo: +3 PS
- Buscapelea: Nv. 52-

- Pokémon: Lopunny
- Nivel: 35
- Esfuerzo: +2 Vel
- Buscapelea: Nv. 56

ENTRE. GUAY CAMILO

- Pokémon: Staraptor
- Nivel: 35
- Esfuerzo: +3 Att
- Buscapelea: -

- Pokémon: Girafarig
- Nivel: 36
- Esfuerzo: +2 Sp Att
- Buscapelea: -

POKÉCOLECTOR IVÁN

- Pokémon: Togetic
- Nivel: 35
- Esfuerzo: +2 Sp Def
- Buscapelea: Nv. 54

Ruta 224

ENTRE. GUAY RUBÉN

- **Pokémon:** Nuzleaf
- **Nivel:** 56
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Gyarados
- **Nivel:** 57
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

VETERANO ARMANDO

- **Pokémon:** Muk
- **Nivel:** 53
- **Esfuerzo:** +1 PS, +1 Att
- **Buscapelea:** Nv. 59

- **Pokémon:** Mightyena
- **Nivel:** 53
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** Nv. 59

- **Pokémon:** Lickitung
- **Nivel:** 56
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** Nv. 62

MÉDIUM JANO

- **Pokémon:** Drowzee
- **Nivel:** 55
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att
- **Buscapelea:** Nv. 59

- **Pokémon:** Alakazam
- **Nivel:** 57
- **Esfuerzo:** +3 Sp Att
- **Buscapelea:** Nv. 61

MÉDIUM NUHAZET

- **Pokémon:** Misdreavus
- **Nivel:** 58
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att
- **Buscapelea:** Nv. 58

- **Pokémon:** Haunter
- **Nivel:** 54
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att
- **Buscapelea:** Nv. 62

KARATEKA DAISUKE

- **Pokémon:** Tyrogue
- **Nivel:** 55
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Hitmonlee
- **Nivel:** 59
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

RUINAM. FRANCIS

- **Pokémon:** Aerodactyl
- **Nivel:** 57
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** -

ENTRE. GUAY JERA

- **Pokémon:** Metagross
- **Nivel:** 60
- **Esfuerzo:** +3 Def
- **Buscapelea:** -

DOMADRAGÓN DERO

- **Pokémon:** Altaria
- **Nivel:** 56
- **Esfuerzo:** +2 Sp Def
- **Buscapelea:** Nv. 60

- **Pokémon:** Seadra
- **Nivel:** 56
- **Esfuerzo:** +1 Def, +1 Sp Att
- **Buscapelea:** Nv. 60







3
www.pegi.info







¡Y RECIBE ESTAS FIGURAS ESPECIALES DE POKÉMON!



CONSIGUE ESTA FIGURA RESERVANDO POKÉMON EDICIÓN ORO HEARTGOLD



HO-OH



¡JÚNTATE CON UN AMIGO PARA RESERVAR AMBAS VERSIONES Y CADA UNO DE VOSOTROS RECIBIRÁ TAMBIÉN UNA FIGURA DEL PODEROSO ARCEUS!

(Una figura para ti)

(Una figura para tu amigo)

ARCEUS



CONSIGUE ESTA FIGURA RESERVANDO POKÉMON EDICIÓN PLATA SOULSILVER

LUGIA



¡Ambos juegos incluyen el Pokéwalker, un accesorio totalmente nuevo! Introduce tus Pokémon en el Pokéwalker, crea una amistad con ellos al caminar con él y gana Puntos de Experiencia. ¡Consigue "Vatios", encuentra objetos y atrapa Pokémon!



RESERVA ANTES DEL 26 DE MARZO*

*Campaña de reserva hasta el 26 de marzo o fin de existencias. (Ho-Oh 45.000 uds., Lugia 45.000 uds., Arceus 9.000 uds.) Figura gratuita con la compra de Pokémon Edición Oro HeartGold o Pokémon Edición Plata SoulSilver.